

Collectionnez les citrons ou les verres de terre lorsque vous marchez ou volez à leur proximité. Ils vous permettront de sélectionner une arme différente quand vous le désirerez. Pour tirer avec le type d'arme que vous aurez sélectionné (indiqué par une flèche au-dessus des icônes) faites défiler la page-écran et appuyez sur Fire. L'icône clignotera à ce moment là et vous pourrez obtenir une combinaison de différents types d'armes (mais certaines s'éliminent les unes les autres).

Si vous avez sélectionné "FLY" à l'écran vous pourrez décoller. Pour cela il vous faudra d'abord faire défiler l'écran et pousser le joystick vers l'avant.

Lorsque vous aurez rassemblé toutes les pièces de ce puzzle et que le visage aura été constitué alors l'Entité Ancestrale apparaîtra. Vous devrez vous efforcer de le détruire en tirant continuellement avec toutes les armes à votre disposition. Une fois anéantie vous vous trouverez transporté dans une autre époque

### INSTRUCTIONS DE JEU

#### La partie visuel

Le haut de visuel indique votre score actuel votre capital d'énergie vos protections les conspérateurs dissimulés et les munitions (quand elles sont utilisées). En bas du visuel sont affichées les moyens disponibles (les armes en cours d'utilisation clignoteront).

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Les instructions de chargement pour la version de jeu que vous avez achetée sont respectivement imprimées sur la jaquette de la disquette ou de la cassette.

#### SPECTRUM 48/128

Cette version est compatible avec la plupart des joysticks interfaces et dispose de touches redéfinissables. Vous pouvez contrôler le guerrier en utilisant une combinaison des flèches ou du joystick vers le haut vers le bas à gauche à droite et fire - tirer.

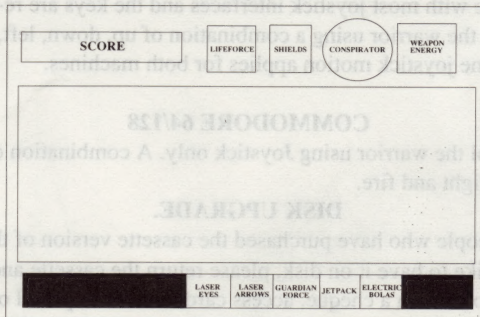
#### COMMODORE 64/128

Vous contrôlez le guerrier uniquement avec le joystick. Une combinaison de vers le haut vers le bas à gauche à droite et fire - tirer.

### AVIS DE COPYRIGHT

HYSTERIA Copyright 1987. Tous droits réservés. Conception des personnages copyright 1987 SPECIAL FX. Ce programme et sa documentation ne doivent être ni copiés ni transmis ni transférés ni reproduits ni loués ni prêtés ni modifiés de quelque façon que ce soit en partie ou en totalité sans l'autorisation expresse écrite de Software Projects Ltd.

### The Display Area.



You have a limited energy supply which is depleted each time you are hit, but is restored on each level. Use your shield with care.

Collect lemons or worms by walking or flying over them, this will enable you to select a different weapon if you so desire. To activate the current weapon type (indicated by an arrow above the icons) pull down and press fire. The icon will then flash, you may have a certain combination of different weapons (but some cancel each other out).

If 'fly' has been selected you may take-off by first pulling down and then pushing up.

When you have collected all the pieces and the face has been completed then the Primeval Entity will appear and you will have to destroy him by continually firing whatever weapons are at your command. Once destroyed you will be transported to the next time period.

### LOADING INSTRUCTIONS

The loading instructions for the version of the game you have purchased are printed on the cassette or disk label respectively.

**SPECTRUM 48/128**

Compatible with most joystick interfaces and the keys are re-definable. You control the warrior using a combination of up, down, left, right and fire. The same joystick motion applies for both machines.

**COMMODORE 64/128**

You control the warrior using Joystick only. A combination of up, down, left, right and fire.

**DISK UPGRADE.**

For those people who have purchased the cassette version of this game and would like to have it on disk, please return the cassette and its packaging to us with a cheque, access card number or postal order for £4.00 and we will then send the disk version to you. (Sorry not available for Spectrum computers).

**WARRANTY**

This software product has a 1 year guarantee. If the product will not load from at least one side of the cassette (or from the disk), return it to us with proof of purchase and we will replace it free of charge.

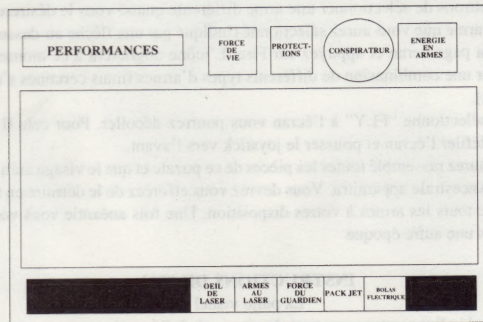
**PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE**

This guarantee does not affect, and is addition to your statutory rights under the sale of goods act.

**COPYRIGHT NOTICE**

HYSTERIA copyright 1987. All rights reserved. Character designs copyright 1987 SPECIAL FX. This program and its documentation may not be copied, transmitted, transferred, reproduced, hired, lent, modified in any way in part or in full, without express written permission from Software Projects Ltd.

Software Projects Ltd.,  
Bearbrand Complex, Allerton Road,  
Woolton, Liverpool, Merseyside, L25 7SF



Quelques fois quelque part quelqu'un transforme l'avenir en modifiant le cours de notre histoire. Une secte fanatique a donné pour mission à une entité primitive disparue de traverser les barrières des siècles. Le but de cette soote est de bouleverser le futur équilibre des forces.

En tant qu'unique survivant de l'ancienne élite "corps temporel" vous avez été élu par la fédération de la Loi et de l'Ordre pour vaincre la conspiration du Mal.

Vous êtes propulsé par l'explosion moléculaire pour combattre l'entité qui menace de façon imminente notre destinée.

Mais les gens du pays ne sont pas des fanatiques des guerriers du temps ou des monstres repoussants qui surgissent de nulle part et cela les consternent la plupart du temps.

Heureusement vous véhiculez tout un convertisseur d'énergie qui utilisé correctement vous permet de transformer des objets ordinaires et une puissante et stupéfiante série de machines mégawatt. Méfiez vous....certaines ne fonctionnent pas longtemps.

Détruire certains personnages et objets hostiles vous permettra d'obtenir un indice sur l'identité de l'un de vos conspirateurs.

Ceux-ci sont représentés par une pièce de puzzle que vous devez retrouver, lorsque celle-ci sera affichée l'entité sera forcée d'apparaître dans la zone temporelle. Son but: vous détruire vous et le témoignage. Vous devez réveiller le monstre et le forcer à retourner d'où il vient puis poursuivre votre mission.

Vous ne disposez que d'une réserve d'énergie limitée qui diminue à chaque fois que vous êtes attaqué mais qui est reconstituée à tous les niveaux. Gérez bien votre énergie.

Wenn Du bestimmte feindliche Wesen und Gegenstände zerstörst, hinterlassen sie vielleicht einen Hinweis auf die Identität eines der Verschwörer, symbolisiert durch ein Mosaikstück. Diese Mosaikstück mußt Du sammeln. Wenn das Wesen entdeckt ist, ist es gezwungen, in der betreffenden Zeitzone in Erscheinung zu treten, um Dich und die von Dir gesammelten Beweisstücke zu vernichten. Nun liegt es an Dir, das Monster zu schwächen, es dorthin zurückzudrängen, wo es herkam, und Dich wieder an Deine Aufgabe zu machen. Du hast nur eine begrenzte Energiemenge zur Verfügung, die jedesmal abnimmt, wenn Du einen Treffer einsteckst, aber auf jeder neuen Ebene wird die Energie wieder aufgeladen. Benutze Deinen Schild mit Bedacht.

Samme Zitronen oder Würmer, indem Du über sie gehst oder fliegst. Dadurch kannst Du, wenn Du möchtest, eine andere Waffe wählen. Um Deinen derzeitigen Waffentyp zu aktivieren, der durch einen Pfeil über dem entsprechenden Bild angezeigt wird, ziehe nach unten und drücke "Fire". Das Bild blinkt dann. Du kannst gleichzeitig mehrere Waffen tragen, aber einige von ihnen machen einander wirkungslos.

Wenn "Fliegen" gewählt wurde, kannst Du abheben, indem Du zuerst nach unten ziehst und dann nach oben drückst.

Wenn Du alle Mosaikstücke eingesammelt hast und das Gesicht vollständig ist, erscheint das Urzeitliche Wesen. Du mußt es vernichten, indem Du mit allen Waffen, die Dir dann zur Verfügung stehen, unablässig darauf feuerst. Wenn das Wesen vernichtet ist, wirst Du in die nächste Zeitstufe befördert.

## **EINLEITUNG**

Wir danken für den Kauf dieses Spiels von Software Projects und hoffen, daß Dir HYSTERIA auf Deinem Heimcomputer Spaß macht.

## **SPIELANLEITUNG**

### **Das Anzeigefeld**

Im oberen Teil der Anzeige erscheinen Dein augenblicklicher Punktestand, Deine Energie, die Schilde, der noch nicht aufgedeckte Verschwörer und die Waffenenergie (wenn verbraucht).

Im unteren Teil erscheinen die verfügbaren Instruments (die derzeitigen Waffen blinken).

## **LADEN DES PROGRAMS**

Die Anweisung zum Laden der vorliegenden Version des Spiels sind auf dem Etikett der Cassette bzw, der Diskette aufgedruckt.

## COMMODORE 64

Der Kämpfer wird nur mittels des Joysticks gesteuert, und zwar in einer Kombination aus Hoch, Runter, Links, Rechts und Feuer.

### DISKETTE GEGEN CASSETTE

Wer das Spiel als Cassette gekauft hat und es auf Diskette haben möchte, kann die Cassette mit der Originalverpackung sowie einen Scheck oder eine Postanweisung über £4.00 einsenden. Wir schicken postwendend die Diskette zurück.

### URHEBERRECHTLICHER HINWEIS

**HYSTERIA** Copyright 1987. Alle Rechte vorbehalten. Figuren 1987 urheberrechtlich geschützt bei SPECIAL FX. Dieses Programm und die dazu gehörende schriftliche Anleitung dürfen ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Firma Software Projects Ltd. weder teilweise noch ganz in irgendeiner Form kopiert, übertragen, reproduziert, vermietet, verliehen oder verändert werden.

Software Projects Ltd., Bearbrand Complex, Allerton Road, Woolton,  
Liverpool, Merseyside, L25 7SF.  
Telephone: 051-428 9393 Telex: 627520

## HYSTERIA

Irgendwo, irgendwann ist jemand dabei, unsere Zukunft zu verändern, indem er unsere Vergangenheit verändert. Eine fantastische Sekte, deren Ziel es ist, das künftige Gleichgewicht der Mächte zu stören, hat durch die Schranken der Zeit ein Wesen gerufen, das seit Urzeiten als ausgestorben galt.

Als einziger Überlebender der einstigen Elite, die unter dem Namen "die Zeit-Truppe" bekannt war, bist Du vom Bund des Rechtes und der Ordnung ausersehen worden, die Verschwörung der bösen Mächte zu vereiteln.

Auf dem Wege der Molekülverwirbelung sollst Du an den Ort befördert werden, an dem der Kampf gegen das Wesen stattfinden wird und an dem es zum Sprung in Richtung auf unser Schicksal ansetzt.

Leider sind die Bewohner jenes Ortes gar nicht erbaut über Zeit-Kämpfer und böse Ungeheuer, die aus dem Nichts erscheinen.

Zum Glück trägst Du einen Energiewandler bei Dir, der, wenn Du ihn richtig anwendest, gewöhnliche Gegenstände in Instrumente von phantastischer Schlagkraft verwandelt. Aber sei vorsichtig - einige dieser Instrumente haben nur eine kurze Lebensdauer.